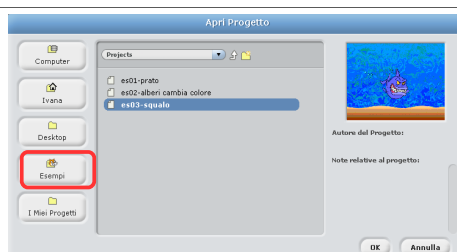


## Lo squalo



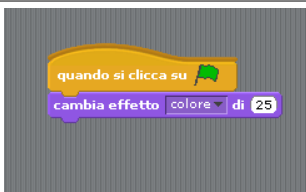
Il progetto è disponibile tra gli esempi

In questa attività si utilizzano ciclicamente i costumi.

Si sperimenta come realizzare sprite (oggetti animati ri-usabili)



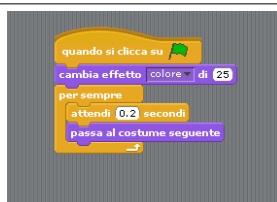
Inserire lo sfondo e lo squalo (utilizzare gli archivi 02-mare).



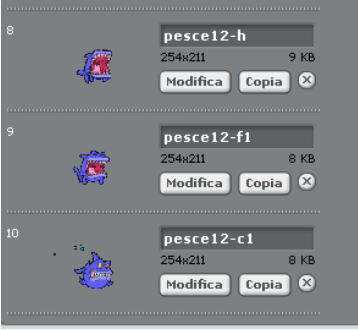


Lo squalo blu potrebbe essere poco visibile, quindi è possibile modificarne il colore all'avvio.



Inserire tutti i costumi dello squalo



Completare il codice e verificare l'animazione.

	<p>E' possibile rendere più evidente la chiusura della bocca inserendo ulteriori costumi (io ho ad esempio inserito al termine l'immagine f e l'immagine c)</p>
	<p>E' possibile esportare lo sprite (il personaggio con le sue animazioni) in modo da poterlo inserire in altri progetti. Questo si presta anche ad attività collaborative: ad esempio per realizzare l'acquario gli alunni potrebbero realizzare sprite diversi con le varie animazioni:</p>
	<p>Utilizzando la stessa strategia è possibile realizzare le altre animazioni</p>